Attività
L'ARENA

Destinatari: Alunni della Scuola secondaria di 1° grado

Durata: 50'

Obiettivi:
1. Esplorare i linguaggi dei videogiochi e dei social
2. Imparare a stare nei contesti social utilizzando strumenti di tutela
3. Imparare ad assumere un atteggiamento critico nei confronti del linguaggio utilizzato in rete

Descrizione attività:
Introdurre l'attività chiedendo ai ragazzi di dire alcune parole in gergo di videogiochi e farsi spiegare il significato (ad es: laggare, grindare, kill, nabbo, …). Spiegare che l'attività prevede di lavorare sulla comunicazione all'interno di social e videogiochi.

1. Visione dei video:
• "Ma cosa vi ho fatto"
• "Lasciarsi con stile"
• "Non lo vedo"
• "Griffate un po' meno"

2. Chiedere a ciascuno (sul padlet creato apposta o su post-it): **quale video ti ha fatto stare peggio?** Scegline **UNO**, mettigli il pollice in giù e poi scrivi sotto un breve commento sul **PERCHE'** ti ha fatto sentire così.

3. Dividere i ragazzi in gruppi da 3/4 persone, ciascun gruppo sceglie una situazione prova a proseguire la storia: poi che cosa succede? Come si evolve la situazione? Tu cosa faresti?

4. Condivisione della riflessione singola e del lavoro di gruppo.
Eventualmente si può concludere l'incontro con il video che spiega cos'è il griffing e discuterne con gli alunni.

Variante in espansione:
La discussione può anche poi ampliarsi andando a riflettere con i ragazzi su delle possibili situazioni, favorendo il confronto e l'elaborazione di strategie utili a proteggersi e a stare bene con gli altri negli ambienti on-line. Ad es: "Cosa posso fare se mi rubano l'account?", "Se mi accorgo che un mio compagno è stato male per un mio messaggio cosa faccio?" …

Materiali necessari:
- Smartphone o tablet personali dei ragazzi (oppure in dotazione alla scuola), con la possibilità di accedere a padlet.
- Pennarelli+cartelloni/LIM/Lavagna
- Attrezzatura per proiezione video e audio.
- Post-it o simili

Note:
Il mondo dei videogiochi è l'ambiente social più frequentato dalla fascia d'età target del progetto. Il linguaggio tossico si palesa in modo evidente nel gaming, attraverso molestie online di vario grado, aggravate dal rifiuto di assumersene la responsabilità. La tossicità nel gaming si può esprimere tanto con le parole quanto con le azioni. L'Invisibilità e l'anonimato fanno sentire le persone libere di agire e non sanzionabili.

Didattica
Competenze: Digitali, Cittadinanza, Informazione
Discipline: Italiano, Tecnologia, Arte e Immagine, Educazione Civica.

Link utili

PlayList dei video:

https://youtube.com/playlist?list=PLLtSLhsdXkZJQLnRxv8sJaHJmhFV7Fb6K

Video finale: https://www.youtube.com/watch?v=q2aybRDj6n4&t=7s